

## **Allgemeine WWCL Turnier Regeln**

1. Jeder Turnierteilnehmer verpflichtet sich zu Fairplay und zur Einhaltung der WWCL Regeln.
2. Die Turnierleitung bzw. der Veranstalter verpflichten sich dazu, fair, objektiv und unparteiisch zu entscheiden und die Regeln der WWCL einzuhalten.
3. Die Turnierleitung und jeder Turnierteilnehmer hat sich aktiv um einen schnellen und reibungslosen Ablauf des Turniers zu bemühen.
4. Die Turnierteilnehmer haben Sorge dafür zu tragen, dass ihre Computer zu Turnierbeginn korrekt laufen und sie ohne Zeitverzögerung das Turnierspiel durchführen können.
5. Jeder Teilnehmer identifiziert sich bei der Anmeldung mit seiner WWCL-ID. Anhand dieser ID werden Ergebnisse in das Ranking übergeben. Sollte ein Teilnehmer noch keine WWCL-ID besitzen, so wird ihm von der Turnierleitung eine temporäre ID zugeordnet. Der betroffene Teilnehmer erklärt sich bereit, dass seine temporäre ID in eine offizielle ID umgewandelt wird, er in das WWCL Ranking aufgenommen wird und ihm seine ID zusammen mit Informationen zur WWCL per Email zugesendet werden. Die Turnierleitung ist von der Teilnahme ausgeschlossen.
6. Jeder Turnierteilnehmer bemüht sich selbst um seine Turnierteilnahme und sorgt für die Erfüllung der jeweiligen Erfordernisse des Turniers
7. Sobald die Turniere gestartet werden ist es nicht mehr möglich sich nachträglich anzumelden. Man kann aber von seiner Teilnahme zurücktreten. Paarungen, die dadurch ohne Gegner zurückbleiben, bekommen ein Freilos.
8. Teammitglieder dürfen nicht ausgetauscht werden. Man darf nicht in mehreren Teams an einem Turnier teilnehmen. Die Entscheidung liegt hier beim Veranstalter.
9. Die Begegnungen jeder Runde werden per Zufall entschieden und bei Bedarf wird Seeding eingesetzt. Alle Turniere werden entweder im Single Elimination oder im Double Elimination Verfahren abgehalten. Bei Double Elimination ist zu beachten, dass nur eine Finalrunde gespielt wird. Vorrunden oder Qualifizierungsrunden werden dabei nicht unterstützt. WWCL.net stellt zur Abwicklung bzw. Verwaltung des jeweiligen Turniers eine Verwaltungssoftware bereit (**beachte Punkt 17!**).
10. Ist die Einzelspieler- bzw. Teamanzahl in einer Runde ungerade, bekommt ein Einzelspieler bzw. Team per Zufall ein Freilos.
11. Gespielt wird - sofern es das jeweilige Spiel erlaubt - immer auf Servern, die von den Veranstaltern gestellt werden. Der Veranstalter sorgt nach bestem Vermögen für die Bereitstellung und Verfügbarkeit der Server. Die Turnierleitung ist für die Konfiguration des Servers zuständig. Werden keine Server eingesetzt, so sorgt die Turnierleitung dafür, dass Spieleinstellungen veröffentlicht und ggf. durch sie selbst vorgenommen wird.
12. Die Turnierteilnehmer kümmern sich selbständig darum in die passenden Server zu kommen. Der Veranstalter gibt Informationen dazu in geeigneter Art bekannt (Durchsage, Beamer, Intranet). Werden beim betreffenden Turnier keine Server eingesetzt, so unterstützt die Turnierleitung die Teilnehmer ihre jeweiligen Gegner zu finden.
13. Kommt ein Team oder ein Einzelspieler nicht oder (bei Teams) unvollständig in der pro Turnier festgelegten Wartezeit in den betreffenden Server,

# WWCL Reglement

## Für UT TDMpro



so muss das Team entweder unvollständig spielen, oder das Team bzw. der Einzelspieler wird disqualifiziert. Im Falle der Disqualifizierung kommt das anwesende Team bzw. der anwesende Einzelspieler mittels Default Win im Turnier weiter. Die Entscheidung über Wartezeit, Disqualifizierung, oder ob ggf. unvollständig gespielt werden muss, obliegt der Turnierleitung.

**14.** Jegliches Cheaten führt zur sofortigen Disqualifikation des Einzelspielers, oder bei Teamturnieren des ganzen Teams. Unter Cheaten fällt das Einsetzen von Einstellungen / Tools / Skripts / Texturen / Models / Sounds oder sonstiger Hilfsmittel / Anpassungen des Spiels, die einem Teil einer Paarung einen unlauteren Wettbewerbsvorteil gegenüber dem anderen Teil verschafft. Sind solche Cheats nicht explizit verboten, so entscheidet die Turnierleitung.

**15.** Sollte ein Spieler absichtlich seinen Computer während eines Turniers zum Absturz oder Ausstieg aus dem laufenden Spiel (Disconnect) bringen, wird er disqualifiziert. Im Zweifelsfall entscheidet die Turnierleitung über den Verbleib oder den Ausschluss des betroffenen Spielers. Handelt es sich um ein Team, muss das Team unvollständig im laufenden Spiel und ggf. im restlichen Turnier fortfahren.

**16.** Alle Ergebnisse müssen mit Screenshots dokumentiert werden, soweit das Spiel dies erlaubt. Sollten Unklarheiten am Ende des Spieles herrschen und beide Teams können keine Screenshots des Ergebnisses vorweisen, so können ggf. beide disqualifiziert werden, um den Ablauf des Turniers nicht

zu stören (bzw. zu verlängern). Die Entscheidung darüber liegt bei der Turnierleitung.

**17.** Der Veranstalter bzw. die Turnierleitung übergibt die Ergebnisse des jeweiligen WWCL Turniers an WWCL.net. Dazu stellt WWCL.net eine Turnierverwaltungssoftware zur Verfügung. WWCL.net kann ausschließlich Ergebnisse akzeptieren, die als Export aus dieser Software übergeben werden. Es steht dem Veranstalter bzw. Turnierleiter frei die Software zur Abwicklung des Turniers zu verwenden, oder die Ergebnisse des Turniers nachträglich abzubilden.

**18.** Jeder Spieler ist angehalten immer mit der gleichen WWCL-ID zu spielen. Ein Umbuchen von einer ID auf eine andere ist nicht möglich.

**19.** WWCL.net behält sich vor dieses Reglement von Zeit zu Zeit anzupassen. Änderungen werden in geeigneter Form bekannt gegeben.

**20.** WWCL.net behält sich vor sowohl Veranstalter als auch Teilnehmer bei gravierenden Verstößen gegen das Reglement aus der WWCL auszuschließen. WWCL.net ist in so einem Fall bemüht alle Parteien anzuhören und unter Berücksichtigung aller dargelegten Details fair zu entscheiden. Entscheidungen können auch veröffentlicht werden.

**21.** WWCL.net ist letzte Entscheidungsinstanz für WWCL Turniere und ausschließlich für diese. Der Veranstalter erklärt sich bereit Entscheidungen die im Rahmen der jeweiligen WWCL Turniere anfallen, selbständig zu treffen.

## **Regelwerk für Unreal Tournament TDMpro**

- 1.** Der Server wird mit folgenden Einstellungen betrieben:

Weapon Stay: OFF

Force Respawn: ON

Friendly Fire: 100%

Translocator: OFF

Fraglimit: keins

- 2.** Folgende Mutatoren werden am Server aktiviert: NoRedeemer. Es wird also mit Amp und Invisible gespielt.

- 3.** Das Turnier wird im 4on4 Modus ausgetragen. Ob dabei Single oder Double Elimination zur Ausscheidung angewendet wird bleibt der Turnierleitung überlassen. WWCL.net empfiehlt jedoch Double Elimination.

- 4.** Das Zeitlimit ist mit 20 Minuten festgelegt. In den ersten Runden wird eine Map ohne Fraglimit gespielt, wobei die Anzahl der Frags entscheidet. Wenn die Spieler sich auf keine Map einigen können, wird diese von der Turnierleitung ausgelost. Ab dem Viertelfinale werden 2 Maps gespielt, wobei die Summe der Frags aus beiden Maps entscheidet. Jeder Spieler wählt hierbei eine Map. Bei Gleichstand wird eine weitere Map mit Fraglimit 5 gespielt, die wiederum von der Turnierleitung ausgelost wird, falls sich die Spieler auf keine Map einigen können.

- 5.** Im Mappool für das Turnier sind folgende Maps:

Deck16][

Curse][

Turbine

Codex

Gothic

Liandri

Tempest,

Phobos

Pressure

- 6.** Der CSHP Mutator kann auf den Gameservern zum Schutz vor Cheats installiert werden. Die Entscheidung liegt bei der Turnierleitung.